

LISTES DES COMPETENCES :

Français ①



<p>Langage oral</p>	<p>LO1 : Ecouter attentivement des messages ou des consignes d'un adulte ou de pairs pour les répéter*, les rappeler* ou les reformuler*.</p> <p>LO2 : Ecouter des informations, des explications et des textes lus par un adulte : les récapituler* et expliciter les repères pris pour comprendre (intonation, mots clés, connecteurs, etc.).</p> <p>LO3 : Utiliser des techniques vocales (articulation, débit, volume) et gestuelles (posture, regard) pour être écouté(e).</p> <p>LO4 : Mémoriser un texte et l'interpréter devant ses pairs.</p> <p>LO5 : Lire à haute voix des textes préparés.</p> <p>LO6 : Présenter différents travaux à des pairs (conclusion d'une séance ou d'une lecture, ouvrage, œuvre, etc.) et justifier ses choix.</p> <p>LO7 : Elaborer et respecter les règles d'échanges collectifs.</p> <p>LO8 : Prendre en charge les différents rôles attribués lors des échanges (débat).</p> <p>LO9 : Elaborer des critères de réussite concernant les prestations orales.</p> <p>LO10 : Préparer les éléments à mobiliser dans les échanges (aide-mémoire).</p> <p>LO11 : Observer et évaluer les productions orales des pairs (exposés, débats, échanges) en y apportant des critiques (positives ou non).</p>
<p>Lecture / Littérature</p>	<p>Lec1*/** : Lire les mots outils et fréquents. Lire des mots inconnus de plus en plus complexes.</p> <p>Lec2*/** : Lire des phrases en respectant les groupes de souffle. Lire des textes (rythme, ponctuation <u>et liaisons**</u>).</p> <p>Lec3*/** : Lire de courts textes avec expressivité (<u>textes narratifs et dialogués de plus en plus longs**</u>).</p> <p>Lec4*/** : Lire et comprendre des consignes simples <u>ou complexes**</u>.</p> <p>Lec5*/** : Repérer dans des phrases et de courts textes <u>ou des textes de plus en plus longs**</u> des indices explicites (informations explicites, connecteurs, personnages).</p> <p>Lec6*/** : Repérer dans des textes des inférences simples <u>ou complexes**</u>.</p> <p>Lec7*/** : Identifier et lire des textes fonctionnels scolaires (emploi du temps, consigne, énoncé, règles de jeu) ou non (la lettre, le mail et la carte postale).</p> <p>Lec8*/** : Repérer les différents éléments d'un livre (1ère et 4ème de couverture).</p> <p>Lec9*/** : Identifier et lire des textes de fiction : le poème, le conte original et détourné.</p> <p>Lec10*/** : Identifier et lire des textes documentaires.</p>

LISTES DES COMPETENCES :

Français (2)



Écriture / Production écrite

E1*//**** : Tracer les lettres minuscules, majuscules** ou les deux**.

e-l / h / k / b / f / i-u-t

c-o / a-d / q-g / n-m / p-j

s-x / r-z / v-w / y

C-L / E / G-S / U-V / W-Y / B

F / P / R-D / A / M-N / I-J

K / H / O-Q / T / X-Z

E2*//**** : Utiliser des stratégies pour copier efficacement des phrases simples et de courts textes (des phrases complexes et de longs textes** ou des textes de plus en plus longs***).

E3*** : Copier des textes en respectant les mises en pages, notamment dans le cas de traitement de texte.

E4*/** : Ecrire des mots (listes, légendes d'images).

E5*/** : Ecrire des phrases (à finir, réponse à une question, question, description d'un personnage ou d'un objet, conclusion, points de vue).

E6*/** : Ecrire un texte (histoire complète ou à finir, détournement).

E7*/** : Mettre en œuvre une démarche d'écriture (planification, mise en texte) pour produire des textes.

Une production collective /
un album sans texte
Histoire à raconter :
"Les p'tites poules"

Epopia "La réserve naturelle" : la lettre
/ Mini Voyageurs : le mail et la carte postale

Le conte (2/2)

La recette de cuisine

Les textes poétiques

Le conte (1/2)

Les textes
documentaires

E8*/** : Améliorer son texte grâce à une relecture (cohérence, redites ou omissions), aux remarques de l'enseignant et aux outils de la classe (dictionnaire classique ou illustré, répertoire orthographique, cahier de leçons de Français).

LISTES DES COMPETENCES :

Français (3)



<p>Grammaire</p>	<p>Gr1*/** : Identifier une phrase (sens, ponctuation).</p> <p>Gr2*/** : Distinguer les types de phrases (. ! ?).</p> <p>Gr3*/** : Distinguer les groupes d'une phrase.</p> <p>Gr4*/** : Identifier les phrases négatives. <u>Transformer des phrases affirmatives en négatives (et inversement)**</u>.</p> <p>Gr5* : Identifier le verbe et donner son infinitif.</p> <p>Gr5** : <u>Reconnaitre le verbe et distinguer ses différentes formes**</u>.</p> <p>Gr6* : Identifier et manipuler le GS du verbe.</p> <p>Gr7* : Identifier les pronoms personnels sujets et comprendre leur rôle.</p> <p>Gr8* : Accorder le verbe et son sujet.</p> <p>Gr6+7+8** : Identifier le groupe sujet et comprendre sa fonction.</p> <p>Gr9* : Identifier le nom commun et le distinguer du nom propre.</p> <p>Gr10*/** : Identifier les déterminants (<u>articles définis et indéfinis*</u>) et comprendre leur rôle.</p> <p>Gr11* : Identifier le genre d'un nom.</p> <p>Gr12* : Identifier le nombre d'un nom.</p> <p>Gr9+11+12** : <u>Identifier les constituants du GN et comprendre les accords mis en jeu**</u>.</p> <p>Gr13*/** : Identifier les adjectifs et les reconnaître comme une expansion du GN**.</p> <p>Gr14*/** : Respecter les accords dans le GN.</p> <p>Gr15** : <u>Identifier les adverbes et comprendre leur rôle**</u>.</p>
<p>Conjugaison</p>	<p>Co1* : Distinguer des verbes au passé, au présent et au futur.</p> <p>Co2*/** : Comprendre comment se conjugue un verbe (radical et terminaison).</p> <p>Co3*/** : Conjuguer au PRESENT les verbes du 1er groupe puis les autres verbes réguliers.</p> <p>Co4*/** : Conjuguer au PRESENT les verbes être et avoir.</p> <p>Co5*/** : Conjuguer au PRESENT les verbes faire/dire, <u>prendre, aller/venir, pouvoir/vouloir, voir**</u>.</p> <p>Co6** : <u>Conjuguer à l'IMPARFAIT les verbes du 1er groupe puis les autres verbes réguliers**</u>.</p> <p>Co7** : <u>Conjuguer à l'IMPARFAIT les verbes être et avoir**</u>.</p> <p>Co8** : <u>Conjuguer à l'IMPARFAIT les verbes irréguliers (voir CO5)**</u>.</p> <p>Co9** : <u>Conjuguer au FUTUR les verbes du 1er groupe puis les autres verbes réguliers**</u>.</p> <p>Co10** : <u>Conjuguer au FUTUR les verbes être et avoir**</u>.</p> <p>Co11** : <u>Conjuguer au FUTUR les verbes irréguliers (voir Co5)**</u>.</p> <p>Co12** : <u>Reconnaitre un temps composé et le distinguer des temps simples**</u>.</p> <p>Co13** : <u>Conjuguer au PASSE COMPOSE les verbes du 1er groupe**</u>.</p> <p>Co14** : <u>Conjuguer au PASSE COMPOSE les verbes être et avoir**</u>.</p>

LISTES DES COMPETENCES :

Français (4)



<p>Orthographe</p>	<p>O1*/** : Ecrire des mots simples et complexes.</p> <p>ou / ch / on / g / oi / in o / an / gu / s / é / è / gn k / eu / z j / eil / ail / ouil</p> <p>O2*/** : Connaître la composition de graphèmes complexes selon la lettre qui suit.</p> <p>Graphèmes avec « a » Graphèmes avec « o » Graphèmes avec « i, e »</p> <p>O3*/** : Connaître les différentes valeurs de certaines lettres.</p> <p>Valeurs de « g » Valeurs de « c » Valeurs de « s » / Lettres muettes</p> <p>O4*/** : Mémoriser les mots invariables.</p> <p>O5*/** : Respecter les accords entre le déterminant, le nom (et éventuellement l'adjectif) lors de la transposition de phrases.</p> <p>O6*/** : Respecter les accords entre le sujet et le verbe lors de la transposition de phrases.</p>
<p>Lexique</p>	<p>Lex1*/** : Utiliser les différents outils à disposition dans la classe (dictionnaire, répertoire orthographique) pour trouver la définition d'un mot ou connaître l'orthographe d'un mot.</p> <p>Lex2*/** : Connaître et utiliser des synonymes, des antonymes, des mots de la même famille ou de différents niveaux de langage.</p> <p>Mini Voyageurs : le mail - le sac de voyage - les paysages - les animaux - les enfants - les moyens de transport</p> <p>Les sentiments / émotions Epopia "La réserve naturelle" : la lettre - l'environnement - les animaux</p> <p>Lex3*/** : Se construire un répertoire lexical riche et varié en fonction des lectures ou des activités réalisées en classe et savoir le réinvestir dans diverses situations de classe (débat, production écrite, réalisation d'un projet, etc.).</p>

LISTES DES COMPETENCES :

Mathématiques (1)



Numération / Calcul

- NC1*/**** : Dénombrer, constituer et comparer des collections en les organisant, notamment par des groupements par dizaines, centaines et milliers.
- NC2*/**** : - Désignation du nombre d'éléments de différentes façons : écritures additives ou multiplicatives**, écritures en unité de numération, écriture usuelle.
- Utilisation de ces diverses désignations pour comparer des collections.
- NC3*/**** : - Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.
- NC4*/**** : - Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précède (relation entre ordinaux et cardinaux).
- NC5*/**** : - Comparer, ranger des nombres entiers, en utilisant les symboles =, <, >.
- Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre.
- Ordre. Sens des symboles =, <, >.
- NC6*/**** : - Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main...).
- NC7*/**** : - Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.
- NC8*/**** : - Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.
- Utiliser des écritures en unités de numération (5d 6u, mais aussi 4d 16u ou 6u 5d pour 56) :
- unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers**) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres) ;
 - valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position) ;
 - noms des nombres.
- Itérer une suite de 1 en 1, de 10 en 10, de 100 en 100**.
- NC9*/**** : - Associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée, ainsi qu'à la distance de ce point à l'origine.
- Grader une demi-droite munie d'un point origine à l'aide d'une unité de longueur**.
- NC10**** : - Associer un nombre ou un encadrement à une grandeur en mesurant celle-ci à l'aide d'une unité**.
- Faire le lien entre unités de numération et unités du système métrique étudiées au cycle 2**.
- NC11*/**** : - Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés de jeux portant sur des grandeurs et leur mesure, des déplacements sur une demi-droite graduée, etc., conduisant à utiliser les quatre opérations :
- sens des opérations ;
 - problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction) ;
 - problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/ division).
- Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques : sens des symboles +, -, ×, ÷.

LISTES DES COMPETENCES :

Mathématiques (2)



Numération / Calcul

NC12*/** : - Organisation et gestion de données

- Exploiter des données numériques.
- Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux. Modes de représentation de données numériques : tableaux, graphiques simples, etc.

NC13*/** : - Mémoriser des faits numériques et des procédures :

- tables de l'addition et de la multiplication ;
- décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, multiplication par 10 et par 100**, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.
- Mobiliser en situation ses connaissances de faits numériques et ses connaissances sur la numération pour répondre à des questions comme : $7 \times 4 = ?$; $28 = 7 \times ?$; $28 = 4 \times ?$; retrouver que $24 \times 10 = 24$ dizaines = 240.

NC14*/** : Calcul mental et calcul en ligne :

- Traiter à l'oral et à l'écrit des calculs relevant des quatre opérations ;
- Élaborer ou choisir des stratégies, expliciter les procédures utilisées et comparer leur efficacité :
 - addition, soustraction, multiplication, division ;
 - propriétés implicites des opérations : $2 + 9$, c'est pareil que $9 + 2$; 3×5 , c'est pareil que 5×3 ; $3 \times 5 \times 2$, c'est pareil que 3×10 .
 - propriétés de la numération : « $50 + 80$, c'est 5 dizaines + 8 dizaines, c'est 13 dizaines, c'est 130 » ; « 4×60 , c'est 4 \times 6 dizaines, c'est 24 dizaines, c'est 240 » ;
 - propriétés du type : $5 \times 12 = 5 \times 10 + 5 \times 2$ **.

NC15*/** : Calcul mental :

- Calculer sans le support de l'écrit, pour obtenir un résultat exact, pour estimer un ordre de grandeur ou pour vérifier la vraisemblance d'un résultat** ;
- Résoudre mentalement des problèmes arithmétiques, à données numériques simples. En particulier :
 - calcul sur les nombres 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100 en lien avec la monnaie ;
 - calcul sur les nombres 15, 30, 45, 60, 90 en lien avec les durées.

NC16*/** : Calcul en ligne:

- Calculer en utilisant des écritures en ligne additives, soustractives, multiplicatives mixtes.
- Calculer avec le support de l'écrit, en utilisant des écritures en ligne additives, soustractives, multiplicatives, mixtes**.

NC17*/** : Calcul posé:

- Mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition, la soustraction, la multiplication**.

LISTES DES COMPETENCES :

Mathématiques (3)



Grandeurs / Mesures

GM1*/** : - Comparer des objets selon plusieurs grandeurs et identifier quand il s'agit d'une longueur, d'une masse, d'une contenance ou d'une durée.

- Lexique spécifique associé aux longueurs, aux masses, aux durées : lourd, léger, grand, petit, haut, bas, court, long.

GM2*/** : - Comparer des longueurs, des masses, directement, en introduisant la comparaison à un objet intermédiaire ou par mesurage.

- Principe de comparaison des longueurs, des masses, des contenances**.

- Estimer à vue des rapports très simples de longueur.

GM3*/** : - Estimer les ordres de grandeurs de quelques longueurs, masses en relation avec les unités métriques.

- Vérifier éventuellement avec un instrument dans les cas simples :

- Ordres de grandeur des unités usuelles en les associant à quelques objets familiers.
- Rapports très simples de longueurs (double et moitié).

GM4*/** : - Dans des cas simples, mesurer des longueurs, des masses et des contenances en reportant une unité (bande de papier ou ficelle, poids, récipient) : notion d'unité (grandeur arbitraire prise comme référence pour mesurer les grandeurs de la même espèce).

GM5*/** : - Dans des cas simples, mesurer des longueurs, des masses et des contenances** en utilisant un instrument adapté (règle graduée, bande de 1 dm de long graduée ou non, mètre gradué ou non, balance à plateaux, balance à lecture directe, verre mesureur).

GM6** : - Encadrer une mesure de grandeur par deux nombres entiers d'unités (par exemple : le couloir mesure entre 6 m et 7 m de long)**.

GM7*/** : - Unités de mesures usuelles :

- longueur : m, dm, cm, mm**, km et relations entre m, dm, cm et mm, entre km et m** ;
- masse : g, kg, tonne et relations entre kg et g ainsi qu'entre tonne et kg** ;
- contenance : L, dL, cL et leurs relations**.

GM8*/** : - Lire l'heure sur une horloge ou une montre à aiguilles ;

- Comparer, estimer**, mesurer des durées :

- unités de mesure usuelles de durées : j, semaine, h, min, s, mois, année, siècle, millénaire ;
- relations entre ces unités**.

GM9*/** : Dans des cas simples, représenter une grandeur par une longueur, notamment sur une demi-droite graduée.

- Des objets de grandeurs égales sont représentés par des segments de longueurs égales.
- Une grandeur double est représentée par une longueur double.
- La règle graduée en cm comme cas particulier d'une demi-droite graduée**.

- Lire les graduations représentant des grandeurs : cadran d'une balance, frise chronologique, axes d'un graphique gradué en unités.

LISTES DES COMPETENCES :

Mathématiques (4)



<p>Grandeurs / Mesures</p>	<p>GM10*/** : - Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les quatre opérations sur les grandeurs ou leurs mesures :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Addition, soustraction, multiplication par un entier, division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part ; • Principes d'utilisation de la monnaie (en euros <u>et centimes d'euros**</u>). • Lexique lié aux pratiques économiques. • Mesurer des segments pour calculer la longueur d'une ligne brisée ou le périmètre d'un polygone. <p>GM11** : - <u>Résoudre des problèmes impliquant des conversions simples d'une unité usuelle à une autre</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Relations entre les unités usuelles</u> ; • <u>Lien entre les unités de mesure décimales et les unités de numération**</u>.
<p>Espace / Géométrie</p>	<p>EG1*/** : Se repérer dans son environnement proche.</p> <p>EG2*/** : - Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.</p> <p>-Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, ...).</p> <p>-Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).</p> <p>EG3*/** : - Produire des représentations des espaces familiers (l'école, les espaces proches de l'école, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties) : quelques modes de représentation de l'espace (maquettes, plans, photos).</p> <p>EG4*/** : S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.</p> <p>EG5*/** : - Réaliser des déplacements dans l'espace et les coder pour qu'un autre élève puisse les reproduire ;</p> <p>- Produire des représentations d'un espace restreint et s'en servir pour communiquer des positions ;</p> <p>- Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran : repères spatiaux ; relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.</p> <p>EG6*/** : -Reconnaître et trier les solides usuels parmi des solides variés.</p> <p>- Reconnaître des solides simples dans son environnement proche.</p> <p>- Vocabulaire approprié pour : nommer des solides (boule, cube, pavé droit) ; décrire des polyèdres (face, sommet).</p> <p>EG7*/** : - Décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié.</p> <p>- Les faces d'un cube sont des carrés. Les faces d'un pavé droit sont des rectangles (qui peuvent être des carrés).</p> <p>EG8** : <u>Réaliser et reproduire des assemblages de cubes et pavés droits et associer de tels assemblages à divers types de représentations (photos, vues, etc.)**</u>.</p> <p>EG9** : <u>Fabriquer un cube à partir d'un patron fourni**</u>.</p>

LISTES DES COMPETENCES :

Mathématiques (5)



Espace / Géométrie

EG10*/** : - Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni (compléter à partir d'éléments déjà fournis de la figure à reproduire).

- Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone**, côté, sommet, angle droit ; cercle, disque, rayon, centre** ; segment, milieu d'un segment**, droite.

EG11*/** : - Utiliser la règle, comme instrument de tracé.

- Lien entre propriétés géométriques et instruments de tracé : droite, alignement et règle non graduée** ; angle droit et équerre ; cercle et compas.

EG12*/** : - Reconnaître, nommer les figures usuelles : carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, cercle, disque.

EG13*/** : - Décrire à partir des côtés et des angles droits**, un carré, un rectangle, un triangle rectangle**. Les construire sur un support uni connaissant la longueur des côtés**.

- Propriété des angles et égalités de longueur des côtés pour les carrés et les rectangles.

EG14*/** : Construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon**.

EG15*/** : - Utiliser la règle (non graduée) pour repérer et produire des alignements : Alignement de points et de segments**.

EG16*/** : Repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre : Angle droit**.

EG17*/** : Reporter une longueur sur une droite déjà tracée, en utilisant une bande de papier avec un bord droit ou la règle graduée ou le compas (en fin de cycle) : Égalité de longueurs**.

EG18** : - Repérer ou trouver le milieu d'un segment en utilisant une bande de papier avec un bord droit ou la règle graduée : Milieu d'un segment**.

EG19*/** : - Reconnaître si une figure présente un axe de symétrie (à trouver) visuellement et/ou en utilisant du papier calque, des découpages, des pliages.

- Reconnaître dans son environnement des situations modélisables par la symétrie (papillons, bâtiments, etc.).

EG20*/** : - Compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné.

- Symétrie axiale.
- Une figure décalquée puis retournée qui coïncide avec la figure initiale est symétrique : elle a un axe de symétrie (à trouver).
- Une figure symétrique pliée sur son axe de symétrie, se partage en deux parties qui coïncident exactement.



<p>Espace</p>	<p>Esp1 : Reconnaître les différents points de vue associés à un objet ou dans un espace. Esp2 : (Se) repérer et (se) situer dans le quartier et la ville. Esp3 : Utiliser et produire des représentations du quartier et de la ville : le plan. Esp4 : Repérer la position de sa région et de son pays. Esp5 : Utiliser et produire des représentations du pays : la carte. Esp6 : Identifier les représentations globales de la Terre et du monde. Esp7 : Identifier les caractéristiques de chaque espace à travers différents paysages. Esp8 : Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe.</p>
<p>Temps</p>	<p>T1 : Comprendre le phénomène de l'alternance jour/nuit. T2 : Identifier le rythme cyclique des semaines, des mois, des années. T3 : Connaître les différents unités de temps et leurs relations. T4 : Utiliser le calendrier pour y repérer quelques dates importantes et situer des événements les uns par rapport aux autres. T5 : Comparer, estimer et mesurer des durées. T6 : Se repérer sur une ligne de vie et construire sa propre ligne de vie. T7 : Comprendre l'organisation d'un arbre généalogique et représenter sa famille. T8 : Repérer quelques évolutions de la vie quotidienne depuis le temps des grands-parents (alimentation, école, musique).</p>
<p>Vivant</p>	<p>V1 : Connaître la composition du squelette et comprendre le rôle des os. V2 : Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène de vie (les familles d'aliment, l'hygiène corporelle). V3 : Identifier les caractéristiques (cycle de vie et besoin vitaux) de végétaux. V4 : Identifier les caractéristiques (cycle de vie et besoin vitaux) d'animaux. V5 : Identifier les organismes d'un milieu et ses interactions : l'école, le jardin. V6 : Mettre en œuvre une démarche expérimentale (problématique, hypothèse, expériences, résultats et conclusion).</p>
<p>Matière</p>	<p>Ma1 : Comprendre les phénomènes des changements d'état de l'eau (fusion, solidification, évaporation). Ma2 : Comparer et mesurer la T°, le volume et la masse de l'eau liquide et solide. Ma3 : Mettre en œuvre une démarche expérimentale (problématique, hypothèse, expériences, résultats et conclusion).</p>

LISTES DES COMPETENCES :

Langue vivante



<p>Comprendre l'oral</p>	<p>LV1 : Comprendre des consignes sur les activités et le matériel scolaires.</p> <p>LV2 : Suivre des instructions courtes et simples (jeux de société, notices de bricolage).</p> <p>LV3 : Comprendre des mots et des expressions simples sur l'environnement proche (nombres, école, sport, etc.).</p> <p>LV4 : Suivre le fil d'une comptine, d'une chanson, d'une histoire.</p>
<p>S'exprimer oralement en continu</p>	<p>LV5 : Reproduire des chants, des saynètes portant sur l'environnement proche ou la littérature de jeunesse.</p> <p>LV6 : Utiliser des expressions et des phrases simples pour parler de soi (habitat, famille), présenter quelqu'un ou participer à un jeu de société.</p> <p>LV7 : Raconter une histoire courte à partir d'images séquentielles et d'expressions déjà étudiées.</p>
<p>Prendre part à une conversation</p>	<p>LV8 : Saluer, se présenter.</p> <p>LV9 : Formuler des souhaits, des vœux.</p> <p>LV10 : Prendre des nouvelles de quelqu'un.</p> <p>LV11 : Utiliser des formules de politesse, s'excuser.</p> <p>LV12 : Poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont on a immédiatement besoin puis répondre à de telles questions.</p> <p>LV13 : Epeler des noms et des mots familiers</p>

Listes des compétences :

Enseignements artistiques



<p>Arts plastiques</p>	<p>Art1 : Expérimenter des techniques, des outils, des couleurs, etc. et se rendre compte des effets produits.</p> <p>Art2 : Utiliser ces expérimentations pour produire des œuvres personnelles (monde réel ou imaginaire).</p> <p>Art3 : Utiliser correctement le matériel mis à disposition.</p> <p>Art4 : Réaliser une œuvre en respectant les consignes données.</p> <p>Art5 : Présenter son œuvre devant ses camarades</p> <p>Art6 : Décrire une œuvre en termes de couleurs, de formes, etc.</p> <p>Art7 : Parler des émotions ressenties au contact d'œuvre plastiques.</p> <p>Art8 : Rencontrer des œuvres d'art dans les différents domaines (son, langage, quotidien, visuel, espace, scène).</p>
<p>Chant</p>	<p>Mu1 : Comprendre l'importance de l'échauffement de la voix et du corps (jeux vocaux).</p> <p>Mu2 : Mémoriser un chant en lien avec les pays visités lors du projet « Mini Voyageurs » et l'interpréter (mise en mouvement du corps).</p>
<p>Écoute musicale</p>	<p>Mu3 : Écouter, décrire et comparer différentes musiques (instruments de musique en lien avec les pays visités lors du projet « Autour du monde », etc.).</p> <p>Mu4 : Représenter de manière artistique (dessin) son ressenti par rapport à une œuvre musicale écoutée (thème, mélodie, etc.).</p> <p>Mu5 : S'exprimer (émotions ressenties, avis) devant ses camarades sur une œuvre étudiée en classe.</p> <p>Mu6 : Accepter que chacun peut avoir un ressenti différent sur une même œuvre.</p>

LISTES DES COMPETENCES :

Enseignement moral et civique



<p>Respecter autrui</p>	<p>EMC1 : Accepter et respecter les différences (adultes, pairs).</p> <p>EMC2 : Respecter les engagements pris envers soi-même et envers les autres (engagement moral, promesse).</p> <p>EMC3 : Adopter un comportement responsable par rapport à soi et autrui.</p> <p>Biens personnels et collectifs Sécurité et règles de prudence Secours à autrui et APS</p> <p>EMC4 : Adapter sa tenue, son langage (codes de la communication et règles d'échanges) et son attitude à la situation : <i>travail en lien avec les séances de Langage Oral, de Questionner le monde - Vivant.</i></p> <p>Soin du langage Soin du corps Soin de l'environnement</p> <p>EMC5 : S'exprimer et être capable d'écoute et d'empathie ; accepter le point de vue des autres (discussions réglées).</p> <p>EMC6 : Identifier et exprimer, en les régulant, ses émotions et ses sentiments et connaître le vocabulaire associé : <i>travail en lien avec les séances de Lexique.</i></p>
<p>Acquérir et partager les valeurs de la République</p>	<p>EMC7 : Comprendre l'intérêt des règles de la vie collective pour mieux les respecter.</p> <p>Règles de vie de la classe et de l'école Droits de l'enfant Initiation au vocabulaire de la règle et du droit Le code de la route et APER</p> <p>EMC8 : Connaître les symboles, les valeurs (liberté, égalité, fraternité) et les principes (laïcité, démocratie) de la République.</p> <p>Drapeau, hymne, monuments Devise "Liberté, égalité, Fraternité" Egalité fille/garçon Laïcité Langue française à travers le monde</p> <p>EMC9 : Commencer à comprendre l'organisation de la République : <i>travail en lien avec les séances de Questionner le monde - Espace et Organisation du monde.</i></p> <p>La commune (maire et conseillers municipaux) La nation (départements et région) Le président et le gouvernement</p>
<p>Construire une culture civique</p>	<p>EMC10 : Développer le sens de l'intérêt général et le différencier de l'intérêt particulier (bien commun et environnement).</p> <p>EMC11 : Coopérer en vue d'objectifs communs et s'impliquer dans la vie scolaire (projets, actions, conseil d'élèves).</p> <p>EMC12 : Construire un esprit critique à travers la recherche d'informations, les règles de la discussion en groupe et l'argumentation, le discernement des préjugés et des stéréotypes.</p>

LISTES DES COMPETENCES :

Éducation physique et sportive



<p>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</p>	<p>EPS5 : Pratiquer différentes activités athlétiques (courir vite ou longtemps, course de relais, lancer loin ou avec précision, sauter loin ou haut).</p> <p>EPS6 : Remplir quelques rôles spécifiques (starter, juge à l'arrivée, juge de saut, ramasseur d'objets, observateur).</p>
<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p>	<p>EPS3 : Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion (natation).</p> <p>EPS4 : Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.</p>
<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p>	<p>EPS7 : Mémoriser et reproduire avec son corps une séquence simple d'actions.</p>
<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>EPS1 : S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en contrôlant son engagement moteur et affectif (règles du jeu).</p> <p>EPS2 : Connaître le but du jeu, reconnaître ses partenaires ses adversaires.</p>